

# 「例現」藝術效果的發生學

## —論戈德曼的新歸納法對藝術問題的回應

**The Derivation of Exemplifying Artistry:**  
Nelson Goodman's New Riddle of Induction and  
Its Reply to the Aesthetic Problems

李青亮

LEE, Ching-liang

國立高雄師範大學 美術學系碩士班創作組 研究生  
Postgraduate, Department of Fine Arts, National Kaohsiung Normal University,  
Institute of the Arts

## 摘要

戈德曼 (Nelson Goodman) 的「投射理論」針對休謨難題，透過語言分析方法回應知識的可靠性問題，「Grue 悖論」戲劇性地展示出藝術效果而擾動了已知的概念世界，雖然能以不合乎習慣用法為理由而排除「Grue」，然而，戈德曼所關注的反而是在什麼背景情況之下「新述語」的使用能成立的提問，相似於他後來發展的「象徵理論」，以「樣本」的雙重性質，討論一個對象在某些情況才會是藝術作品，能做為一個符號履行出藝術功能。不僅是自然科學，還有人文科學的知識；不僅是文字符號的，還有非文字的符號，在科學家和藝術家手中都是構造世界的工具，他對於現實和人為虛構手段的興趣遠勝於對先驗和真理的追尋。多重符號系統在現實世界中如何起作用？從「投射理論」透視「象徵理論」，搜尋其中的內部關聯，揭示人為意志如何接受、廢除、重塑、再重新接受熟悉的世界。

關鍵詞：投射理論、象徵理論、例現、樣本、徵候、構造世界

## Abstract

Against Hume's difficult problem, Nelson Goodman's theory of projection explores the reliability of knowledge through the analysis of language. "The Grue enormous theory" dramatically showed artistic effects that have shaken the known conceptual world. Although 'Grue' cannot be rejected on the ground of its unconventionality, Goodman's concern is rather about the back ground against which would predicates are established. This situation is similar to his later development of the 'symbolic theory' discoursing under which circumstances can an object be an art work and can perform artistic junctions as a symbol. Not only is the knowledge natural science, but also the knowladge of the humanities; not only written symbols, but also non-written symbols, are all tools, for the construction of world in the hands of the artists. His interest in practical and fictional means for exceeds his pursuits of the a priori and the truth. How does the multiple symbolic system function in the practical world? He gains the perspective of 'symbolic theory' through 'projection theory', searching for its interual connections, revealing how human will accepts, abolishes, reforms and re-accepts the familiar world..(db)

Keywords: projection theory, symbolic theory, exemplification, samples, sign, construction of world

## 一、前言

從無到有，從舊到新，戈德曼 (Nelson Goodman, 1906-1998) <sup>1</sup>眼中的創新，並非是對過去的遺忘。既有的知識是如何生成的，而新穎的知識又如何能夠變得可靠，這是早期「投射理論」(Theory of Projectibility) 探討「新歸納法的難題」(The New Riddle of Induction) 的核心要旨，類似的觀念延續到之後，以多重指涉符號系統，分析藝術知識建立的過程，例如：一顆公路旁的石頭不是藝術品，那麼在什麼情況之下，一顆石頭能變成藝術品呢？比方說當它被放入美術館的時候，因為在人類知識中有一句被確立的述語 (predicate) 顯示：「所有被放在美術館裡，被特別展示出來的物件都是藝術品」，但是這樣的說法仍過於簡化，並沒有說明如何可能的問題。戈德曼提出「樣本 (samples)」及「徵候 (symptoms)」，認為任何對象皆可能成為孤立的樣本，能夠被置入到另一個新的脈絡裡被重新觀看，並且就是在當中，一種隱約未明的藝術徵候即可能發生，符號所能象徵的是本身之外的指涉，已知的象徵要成為隱蔽象徵的基石，藝術效果正是在這兩者對質之臨界處悄然發生，這是戈德曼式的「象徵理論」。

戈德曼與他在哈佛大學任教時的同事<sup>2</sup>不同之處，在於對藝術作品的特別關注，這可以追溯到他在 1929-1941 年間 (23-35 歲) 擔綱「戈德曼藝術館」(the Walker-Goodman Art Gallery in Boston) 主任時期，當時他剛獲得哈佛大學理學院科學學士學位 (BSc 1928) 不久，即親身參與了藝術世界的運作長達 12 年，我們可以發現科學、藝術與哲學之間交融體現在其著作當中，密不可分且相互滲透，語言分析的對象不局限於文字系統，還包含非文字 (圖畫、音樂) 系統，以及跨系統之間的轉換 (paraphrase)，因為組合和構造各種符號的方式也是構造世界的工具。跨系統的比較研究方法，被戈德曼視為教育理念，1967-1971 年，在哈佛大學教育研究所 (Harvard Graduate School of Education) 建立並推動一個跨域研究小組，旨在探索各學科之間的教育與藝術人文研究，稱為「Project Zero」<sup>3</sup>。他

1 戈德曼 (Nelson Goodman) 生平簡述：

1906 年 8 月 7 日生於美國麻省 Somerville，1941 年在哈佛大學獲得哲學博士學位，論文題目：〈對特質的研究〉(A Study of Qualities)，展露出唯名論者的觀點，代表著作《表象的結構》(1951)、《事實、虛構與預測》(1954)、《藝術語言》(1968)、《問題與投射》(1972)、《構造世界的多種方式》(1978)、《心靈及其他問題》(1984)，顯示出構造主義 (constructivism) 方法、多元論、反基礎主義、嚴格限制的相對主義 (relativism)、非實在論 (irrealism) 的立場。二十世紀最負盛名的哲學家之一，在分析哲學、邏輯學、科學哲學和藝術哲學領域都表現出重大而富原創性的貢獻，現代唯名論 (nominalism)、新實用主義的主要代表人物，於 1998 年 11 月 25 日，在一次中風後，逝世於麻省 Needham，享年 92 歲。(參見 Curtis L. Carter(2000). A Tribute to Nelson Goodman. The Journal of Aesthetics and Art Criticism, Vol. 58, No. 3, 251-253.)

2 戈德曼、蒯因 (Willard Van Orman Quine) 和普特南 (Hilary Putnam) 在哈佛大學任哲學教授時期分別為 1968-1977 年、1933-1978 年、1965-2000 年。

3 1967 年在哈佛大學研究所設立，一開始的目的是為了進行藝術教育研究以改進藝術領域的教育，戈德曼認為藝術的學習是一項嚴謹的認知活動，因此藝術家對詮釋藝術的內涵與能力的養成並非僅是單純的天分，而是必須從無到有經過長時間紮實的累積，因此為此研究專案命名為「Zero」。(資料來源：國立政治大學 創新與創造力研究中心)

在藝術哲學方面的創見，並不亞於在科學哲學中的貢獻，事實上兩者之間在戈德曼的思想體系中交織互惠，關係緊密。

「藝術概念」是如何被建立起來的？為何杜象的小便斗<sup>4</sup>和沃荷的肥皂箱<sup>5</sup>會被認可為藝術作品？表面上看起來和日常中的現成品沒有兩樣的物件，如何從已知的現實世界中被異化到未知的混沌世界，戈德曼式的象徵理論，追溯符號如何被已知意義所黏附，又如何從已知的意義王國中逃離，進入未知的非意義領域。沿著分析美學家戈德曼的路徑：「分析符號語言等於分析作品，也等於是分析整個世界」，因為世界是由我們所使用的各種文字和非文字、有形的和無形的符號系統，所構造出的各種樣態組成。本文試圖以戈德曼早期「投射理論」為透視點，搜尋後期「象徵理論」，探討兩者之間相互關聯的思想脈絡。

## 二、何時是藝術？

〈When Is Art?〉<sup>6</sup>是由戈德曼所提出的概念，回應六十年代以後什麼都可能，百無禁忌的前衛藝術，包含那些與日常生活現成物無異的作品，像是在藝廊中展示被撞壞的擋泥板，或是奧登柏格 (Claes Oldenburg, 1929-，美國普普藝術家) 在紐約中央公園挖掘又填滿的洞，皆以藝術為名。他認為面對令人費解的前衛藝術作品，「藝術是什麼」的提問，已經無法精確勾勒其藝術性質，藝術作品與日常生活現成物之間的差異，不是因為藝術作品在情感、品質、特性、外貌上能以再現或表現的方式象徵出何種特殊的成份或特質，一個物體可能在某些時候成為藝術，在其他時候則不是，至於何時是藝術呢？戈德曼回答：「只要物體以特定的方式發揮象徵的功能，在發揮其功能時就成為一件藝術品。正常情況下，一顆石頭躺在路上不會成為藝術品，如果在美術館內展出的話，就可能成為藝術品。石頭躺在路上時，通常不會產生象徵的功能，但在美術館內展出，它就能示範 (it exemplifies) 出某些特性，如形狀、顏色、質地。挖路及鋪路工程如要成為一件作品，得作為例現的 (exemplifying) 象徵引起人們的注意力才行。另一方面來說，如果將林布蘭的畫作拿來修補一面窗戶，或是當毯子使用，可能就會失去藝術品的功能。」(WWM 67)

這當中有兩個關鍵，一個物件除了被藝術家選定並賦予一個名義上的藝術身

4 法國藝術家杜象 (Marcel Duchamp, 1887-1968)，1917 年將一個男廁的白瓷尿盆，以「噴泉」(Fountain) 為題，簽上化名「R.Mutt」，展出於紐約的「獨立展覽會」(Independent's Exhibition)。

5 美國藝術家沃荷 (Andy Warhol, 1928-1987)，1964 年的作品「布瑞洛箱」(Brillo Box)，外表上看來與當時在超級市場中，流行熱賣的 Brillo 牌清潔產品包裝無異，雖然經過藝術家用銅版重新印刷，以及用木板重製，而且裡面沒有裝任何東西，但要視之為藝術則引起爭論。

6 〈When Is Art?〉最早發表在《藝術與認知》(The Arts and Cognition, 1977, the Johns Hopkins University Press, 11-19)，經修訂後編入 Ways of Worldmaking (1978)。Chap. IV. Indianapolis: Hackett Publishing Co. Ways of Worldmaking. 以下略語為：WWM。

分外，如何能夠不被埋沒在常態世界之中，且引起理論者與鑑賞者的反應與討論呢？按照戈德曼舉的例子來看，把現成物搬到藝廊以藝術品之名展出，並且挑釁觀眾原本對藝術的認知，似乎是種可行的方式，因為在某個場域或情境脈絡下，現成物所「例現 (exemplification)」的象徵，彷彿脫去了種種壓制而被發揮出來。然而，什麼是「例現」呢？首先，他強調並不完全等同於「純粹藝術」(pure art)所高舉的物體本身固有「內在特質」(intrinsic qualities)，純粹藝術的擁護者認為，藝術價值取決於作品本身是什麼而非其象徵了什麼，因為象徵會指向作品自身之外的事物，純粹的藝術想避開所有的象徵並且視之為干擾藝術性的雜質。戈德曼認為，即便是非再現寫實的抽象表現主義，也象徵著一種情感或其他質地，或者一種情緒或想法。一幅畫的顏色和形狀，或許可被視為是畫的內部特質，可是顏色與形狀不僅可能與其他物體共享，而且也聯繫著該物與其他一些有著相同或不同顏色或形狀的物體，那麼顏色和形狀就會被指涉為是外部特質了。所以去除再現與表現，並不能帶來某種擺脫外部或外在屬性的東西，性質是共享的並沒有內外之分 (WWM 59-63)，所謂物自身的性質也還是有象徵的。而且「例現」象徵，也可以出現在另外一種手法完全相反的「發現藝術」(found art)當中，特別是一幅不可能不是藝術品的林布蘭畫作，一顆不可能會是藝術品的石頭，都是屬於意義飽和或牢固的狀態，它們不可能被另眼看待。然而，若說市場賣的肥皂箱在藝廊展出時會變成藝術作品，而將林布蘭的繪畫拿來修補窗戶，或是當毯子使用，即可能會失去藝術品的功能，這只不過是為了引人注目而戲劇化的說法。戈德曼清楚自己所舉的例子是非常誇張的，但他想要表達的要旨在於，看起來全然現實功能性的日常物品，或擁有牢固社會意涵的名人或名畫，或在任何既定頑固的概念當中，仍然有機會象徵出與原本狀態完全不同的功能或特性。

到目前為止，戈德曼的象徵理論指出：「在如何少的或被誤以為意義空洞之處仍有象徵—純粹藝術（不可能看懂、全然陌生），在如何滿的或被誤以為意義飽和之處亦有象徵—發現藝術（不可能看不懂、全然熟悉）。」而這種「象徵」，有別於再現或表現藝術所象徵的，他以「例現」象徵辨明其特徵，強調一種隱約的藝術徵兆。「藝術，沒有再現或表現或例現，可以。三者都沒有，不行。」(Art without representation or expression or exemplification - yes; art without all three -no. WWM 66)

即使是此兩種極端的藝術也能「例現」出象徵功能，揭示再如何意義空洞或飽和之處，都還是能以例現的方式引出象徵（也包含在這兩種極端之間的作品），那麼「例現」象徵是否任何人皆可任憑其意志，對任何事提出開放性的解讀或主觀地藝術命名？既然藝術家不是什麼也沒做，那麼必須做到何種狀態的操作或調整、強調或重視，需要引起觀者多少程度的提問與反應，才能讓一種具有藝術可能的象徵發生呢？我們能以「例現藝術所象徵是什麼？」這種提問來定義它嗎？

如果可以的話，那麼是否又繞回了「藝術是什麼？」這種提問的系列了呢？

### 三、概念的學徒

要更充份理解戈德曼的美學視域，還需要追溯他對於「創造概念」的看法，有助於理解所謂的「例現藝術」所指的是什麼？若哲學是在混沌之中捕捉一種可靠的概念，那麼概念往往是從一種問題性引發：「什麼東西誘惑我們而成為一個難題，以及什麼東西會令我們滿意而成為一種解答，將取決於我們在應該已經清楚與仍有待澄清的東西之間所畫出的界線。」<sup>7</sup>，而科學在混沌中採取簡化與列舉規則的方式，或用有限的演算法建構事物的狀態<sup>8</sup>，那麼藝術則是編造超驗的感覺邏輯，前兩者皆在混沌中析取命名與規律，唯有藝術行動將那有限的擴展至無限，造成了思想上的混沌效果。

丹托 (Arthur C. Danto, 1924-) 認為：「一旦藝術自身提出真正的哲學問題一開始思考藝術與實物之別—那麼歷史就結束了。自此轉由哲學接手。對此哲學問題有興趣的藝術家可以自行探索，或由哲學家進行思考設法提供答案。」<sup>9</sup>，歷史終結是指強調藝術作品具有獨特成份、外貌的美學論述落幕了。而關於「藝術與實物之別」，所提出來的難題，對戈德曼或丹托而言，必須借助哲學與言論才能勾勒與完成其特殊的美學範疇，歷史文化的發展，出現了需要平凡物成為藝術作品的知識，有必要生成一種概念架構容納這種說法的可能性。

戈德曼採取何種立場面對藝術問題呢？試著參照早期回應「新歸納法的難題 (The New Riddle of Induction)」(FFF 59)，關於歸納法如何判定知識及預測的可靠性問題。蒯因 (W.V.O. Quine, 1908-2000) 認為，自然界本身所展示出來的規律性是人類的導師，會深深支配人類如何歸納和分類，笛卡爾 (René Descartes, 1596-1650) 則認為，人類的歸納法不能建立在充滿欺騙及不確定性的經驗知識上，與萊布尼茲 (Gottfried Leibniz, 1646-1716) 的看法雷同，皆提出「普遍語言」的設想，將可靠性建立在符合數理邏輯演算法的自然科學上，把問題放到數學形式表達的範疇內進行考察。但是休謨 (David Hume, 1711-1776) 面對歸納法的可靠性問題時，他卻否定了有先天基礎邏輯的看法，他指出某些知識會被確立下來，有些被剔除，與「先驗」無關，但和過去「經驗」有關。然而，如果人們放棄以

7 Goodman, Nelson, 1983, Fact, Fiction, and Forecast(4th), Harvard University Press,31. 以下略語：FFF。

8 戈德曼認為科學家眼中的所謂的“真理”，遠不是一位一本正經和嚴厲的主人，而是一個恭順和服從的僕人，因為科學家任意裁剪真理為要符合其規律性的觀察結果，他所提出的定律與其說是他發現的，倒不如說是他頒布的；他所描繪的樣態與其說是他辨認出來的，不如說是他設計出來的 (WWM 18)。

9 林雅琪、鄭慧雯 譯 (2004)。亞瑟·丹托 (Arthur C. Danto) 原著。《在藝術終結之後：當代藝術與歷史藩籬》。麥田出版社，頁 171。丹托為著名藝評家，美國哥倫比亞大學哲學教授，與戈德曼並列二十世紀美國最有影響力的分析美學家，曾為《國家》(The Nation) 期刊撰寫藝評。其他代表作如：《平凡的變容》(The Transfiguration of the Commonplace, 1981)、《美的濫用》(The Abuse of Beauty, 2003)。

先天邏輯結構作為可靠基礎的話，那麼預測的合法性是什麼？人類知識能依據什麼而被確定下來呢？在戈德曼看來，休謨反對將知識的可靠性全面建立在形而上學的立場，正是點出了歸納法的核心關鍵，為理性邏輯知識，添加了人文因素。

自然科學邏輯的檢驗方法，或許是建立科學知識可靠性的重要基礎之一，然而，這種用來排除不符合科學理性假設的歸納法，它要如何為非自然科學的知識，建立同樣可靠的知識基礎呢？戈德曼接著設計出「Grue 悖論」(Grue Paradox)，突顯現實所面臨的情況是：「概念就算是邏輯上合理，卻不一定會被接納，而且不合乎現有邏輯的，未必就是無稽之談」，譬如現成物是藝術作品嗎？這種衝撞既定美學概念的提問，為何能引發某些有教養的評論家大談特談、愛戴有加呢？表面上戈德曼發明一個狡猾的「Grue 悖論」，令看似完整堅固的邏輯知識產生矛盾，然後再提出解決方案將悖論移除，論證出古怪的知識不能成立。但事實正好相反，悖論提示出知識並非形而上學者所追求的永恆真理，必定符合某種先天的邏輯，而是只要人們需要這種知識，就可以透過設計將它發明出來，「Grue 悖論」會被排除，重點不在於無法符合邏輯，而是它不符合人們各種實際情況的需求罷了！知識能否可靠，與人們實際上會在何種情況下對它產生需求，密切相關。何時奇特的知識會成立呢？將視情況而定。

戈德曼企圖描述：「所有概念（包括自然與人文科學）如何在人類世界中被確立的整個操作過程，有助於人們創造或接納新的概念。」即人向既有的概念拜師，若想出師就要實踐出另類的概念以及建立令此概念成立的範疇。從概念如何可能形成，考察概念如何能夠流傳，所涉及到的不僅止於邏輯演算，他吸收休謨的觀點，還考慮到「虛構與經驗」、「異常與慣例」、「陌生與熟悉」、「新穎與俗套」並置之處，所發生的一種潛在而尚未生成的可能知識。

### (一)「Grue 悖論」(Grue Paradox，又名藍綠悖論)

邏輯推理作為工具，用來確證概念是否可靠，但是當邏輯實證者想要推翻一個說法時，只要過度化約複雜的各種事實，還有完全沈溺在自定的假設限制，就一定能夠找到一個將之駁倒論證。一位偉大的邏輯學家，卻可能是非常差勁的社會實況觀察者，若不考慮知識在人間實際運作的來龍去脈，就很難指出概念實質演變的過程，僅依據邏輯推理的合法性尚不足以說明，為何有些知識普遍流通，有些卻逐漸消逝。戈德曼提出的「Grue 悖論」，用來討論建立概念的關鍵，實際上能不能被頻繁使用，可能比是否合乎邏輯要來得重要，因為有心人只要懂得運用邏輯演算技巧，悖論是可以被設計出來的，讓相互矛盾的說法在邏輯上得以成立。所謂「新歸納法的難題」就是面對這種提問：「只要排除不合邏輯的說法，就真的可以保證知識的可靠性嗎？」一般情況下，預測某物的顏色，其論證句是如此進行的：

H 事件：「在時間 t 之前，被檢驗的所有寶石都是綠色。」

H 預測：「在時間 t 之後，將要被檢驗的其他寶石也是綠色。」

H 假說：「所有的寶石都是綠色。」

當累積了無數次實際觀察經驗，發現寶石全是綠色之後，很容易預測下一次觀測的寶石也會是綠色，邏輯推理結合實際經驗，寶石是綠色，此說法可靠性極高。再來戈德曼引進一個不如「是綠色」般熟悉的陌生述語：「是格路 (grue)」<sup>10</sup>

「是格路」適用於以下情況：

(寶石在時間 t 之前被檢驗過是綠色) 而

(其他同樣在時間 t 之前，但未被檢驗過的其他寶石是藍色) (FFF 74)

K 事件：在時間 t 之前，被檢驗的所有寶石都是格路。

K 預測：在時間 t 之後，將要被檢驗的其他寶石也是格路。

K 假說：所有的寶石都是格路。

根據 K 預測，在時間 t 之後將要被檢驗的這些寶石是格路。而因為這些寶石在時間 t 之前，是屬於未被檢驗過的其他寶石，所以寶石是藍色。H 假說：「所有的寶石都是綠色」與 K 假說：「所有的寶石都是格路」，兩個預測都同樣得到確證，但是卻導出相互矛盾的結果：寶石在 K 假說中，既是綠色（被檢驗過時），也是藍色（未被檢驗過時），但「所有的寶石都是格路」卻也成立了！

## (二) 投射理論 (Theory of Projectibility)

別說不諳邏輯的讀者，即使熟悉邏輯演算法的人都要傷透腦筋，甚至要寫篇論文試圖駁倒「Grue 悖論」，因為這原本就是刻意使用邏輯設計出來的矛盾，愈是想要用邏輯將之駁倒，愈是無法把握戈德曼設計此悖論的用意。

戈德曼認為，駁倒悖論的方法不只是考究其邏輯的合法性，亦要討論新述語（所有的寶石都是格路）實際上被人們使用的頻繁程度。他定義「可投射 (projectible) 的假說」<sup>11</sup>來描述會逐漸趨向可靠的述語，「假說被支持、未被違反、

10 「grue」一詞是由 green 和 blue 合成所造出的新詞，本文直接音譯為：「格路」。

11 首先了解下列情況的定義 (FFF 89-90)：

- (1) 已獲支持 (supported)：某一時刻出現對假說而言，正面肯定 (positive) 的實例。
- (2) 被違反 (violated)：出現負面否定 (negative) 的實例違反假說，可證明被採納的假說為假。反之「未被違反」(unviolated)，就是目前為止不曾發現過任何實例違背了假說。
- (3) 未勘盡 (unexhausted)：除確認為肯定實例和否定實例，其餘的所有實例，都是尚未被檢驗 (examine) 和尚未決定的 (undetermined) 情況。而只要還有尚未被檢驗和尚未決定的實例，就是未勘盡的。
- (4) 未被勝出 (not overridden)：與假說相衝突的任何其他假說，都無法成立，此假說即未被勝出。例如：如果假說是：「所有的寶石都是綠色，並且 e 是一塊寶石」。
  - (1) 當發現 e 是綠色，就是一個肯定實例。
  - (2) 當發現 e 不是綠色，就是一個否定實例。
  - (3) 當還沒有決定 e 是否為綠色，即為尚未被檢驗和尚未決定的實例。

未被戳盡和未被勝出」，不僅僅在某種情況條件下能夠成立，而且實際上也會在某種範疇中被頻繁使用，而且任何與它相衝突的其他假說都無法成立。與之全然相反的，稱為「不可投射 (unprojectible) 的假說」，最容易被排除，「假說未被支持、且被違反、被戳盡。」它被檢驗出來的所有實例全部否定了假說，在任何情況條件下，假說因為找不到任何支持的證據而無法成立。而另一種假說，也可以毫不考慮地迅速排除，「假說與另一個與之相衝突(但已更確立)的假說，同樣被支持、未被違反、未被戳盡和未被勝出」，稱為「非可投射性 (nonprojectible) 假說」，它既不是「可投射的」，也不是「不可投射的」，即沒有投射的資格，在判定是否可靠之前就應該先被排除。(FFF 108)

比較過去可投射性頻繁程度，可以判斷出何者為「非可投射性假說」。由於「寶石是格路」與另一個述語：「寶石是綠色」雖然同樣是被支持、未被違反、未被戳盡和未被勝出，但由於「寶石是綠色」已經是良好確立了，所以「寶石是格路」即非可投射性假說，應當被剔除。「顯然，“綠色”作為一個老手比“格路”有更多的投射，它有更令人印象深刻的發展史 (biography)。我們可以說，述詞“綠色”比“格路”更好地被確立 (entrenched)。」(FFF 94)

然而，「格路」被剔除，並非由於它是陌生述詞的緣故，述語的「確立性」與「熟悉度」並不是同一回事，「一個完全不熟悉的述語可能是被良好確立的，如果與它同外延的其他述語通常是可投射的」(FFF 97)，一句不熟悉的述語，若是與另一個得到良好確立的述語同外延的話，那麼它同樣能夠得到良好的確立。「一個述語的確立源於實際投射，但不僅僅是那個述語自身的實際投射，還包括所有與它同外延之其他述語的實際投射。…提升某述語的確立性，將連帶提升其外延的確立性，只是後者常被省略說明。」(FFF 95)

述語的確立性指的是整個述語家族(擁有共同外延)，兩個述詞若具有相同的外延，則應該具有同等的確立度 (degree of entrenchment)。一個新述語可以加入另一個得到良好確立的述語家族，使這述語家族得到擴張，但像是「是格路」這種述語，同時引進其他衝突的外延與投射的假說，則是不行的。「要排除的，是與得到非常良好確立之述語相衝突之投射假說，不是新述語本身」(FFF 97)，新述語絕不能提出相衝突的異見，否則馬上會被視為「壞東西」而遭到排除，除非它自成一個獨立家族，另外組成一個新的述語家族；它能繼承部份的投射，如同布料的樣本，僅繼承一整塊布的局部性質或特徵，即可能完全屬於另一個範疇。

看起來「grue」與「green」是在同一個家族當中爭搶地位，但「green」已存在多時，而且「grue」之所以能夠成立，是因為沾了已經先良好確立的「green」的光，就如同沃荷的 Brillo box 會立即引起注意，首先是因為 Brillo 牌的清潔產品先在美國成為知名品牌。若不想排除「grue」，就必須將它區分出來而視之為另

一個範疇，尋找獨立看待「grue」的領域。區分差異就如同丹托的美學提問：「所有的哲學問題都有這種形式：兩個外觀上完全一致的東西，卻可能分屬不同的一確實截然不同的一哲學範疇」<sup>12</sup>，藝術品終究不同於現實物，如今的哲學提問是：「應該選定何種範疇，讓「非藝術」得以成立為可靠藝術，讓原本被忽略的因素能被考量進來？」到底藝術作品和現實物有何不同？當異化的特徵不再是題材上或是表現形式上的差別，具前衛性格的藝術作品將導致過往的藝術概念分辨不出，音樂與噪音之間的區別，舞蹈與動作之間的區別，文學與日常生活書寫之間的區別，顯然這些「差一點」就不是藝術的藝術，已經找到一條新穎的異化路徑，將現實物從外部世界中異化出來，其區別的技術，絕對走在知識判準以先。

戈德曼將預測的合法性，建立在過去經驗中被頻繁投射的陳述句，考察新述語與舊述語之間的繼承關係，同時又突顯新舊述語間的差異性；新述語的成立並不建立在絕對的基礎上，而是在一種與參照系統互動下的相對關係。若將藝術問題以科學方法看待，平凡物是否可能是藝術作品，如同說玻璃是透明的，那是省略常溫條件下觀察的說法，在高溫時玻璃就會變成紅色，增加或減少一個因素或變因，都將改變被觀察對象的狀態，堅持石頭或肥皂箱不可能是藝術，導因於過去的藝術判準預設立場，否定其他能使之能成為藝術作品的因素。「投射理論」只不過是用來釐清構造知識的可能方法，利用它亦可能創造自己需要的知識，當「grue」一詞在某種情況下被頻繁使用時，它是能成立的，而且不必與顏色有任何關聯。

### (三) 悖論的藝術效果

特別留意新述詞「格路 (grue)」如何被設計創造出來的，它是由兩個舊述詞「綠色 (green)」和「藍色 (blue)」組合而來，如同休謨所謂的「複合觀念」，總是來自於已知「簡單觀念」的組合，所以子述語也可能同時繼承了兩個不同母述語的內涵及其外延意義，而所繼承的不同內容可能是無關的或不相容的。總之，「grue」因為無法取代已經良好確立的述語而被區分出來，也因為它同時繼承了兩種衝突的內容而產生自相矛盾，即使能夠設計邏輯上成立的句法，「格路」在用法上無法取代人類過去文獻世界中所有「綠色」的用法。

戈德曼說他並非只是單純地想“剔除”他自己設計出來的悖論，那麼是想“保留”什麼呢？普特南 (Hilary Putnam, 1926-) <sup>13</sup>認為戈德曼賦予悖論一種藝術效果，其論證所彰顯的「不是展示一種證明的企圖，而展示一個謎題，一項哲學

12 《在藝術終結之後：當代藝術與歷史藩籬》。頁 69。

13 希拉里·普特南 (Hilary Putnam, 1926-) 是 20 世紀 70 年代以後成名的美國分析哲學家 and 邏輯學家，研究著作遍及數學、物理學、科學哲學、心靈哲學、倫理學、宗教等眾多領域。主要著作：《邏輯哲學》(1971)，《數學、物質和方法》(1975)，《意義和道德科學》(1978)，《理性、真理和歷史》(1981)，《實在論和理性》(1983)，《戴著人類面孔的實在論》(1990) 等等。

發明，一項藝術作品，或者說一種藝術效果 (artistry) (FFF vii-viii)，悖論是一種能起藝術效果者，而藝術也可以說是一種能起悖論效果者。在某些情況之下，真的可能會變成假的，而假的也有可能變為真。人們只是容易將尚未被推翻的知識視為不變的道理罷了。在不同的情況下，即使怪異離譜而邏輯不通的知識反而炙手可熱呢！

藝術理論的做法和邏輯學的做法相似，每當出現一件作品宣稱是藝術但又與原本的藝術概念相衝突時，藝術理論和邏輯學就會變成解釋理論，新藝術和新悖論成為思考的著力點，它們如同人類知識的前導，突破了現有概念世界的盲點，促使人們在思想上，必須看重更多的因素，開發出新的領域。為了要跟上悖論，跟上藝術作品，邏輯學必須解決悖論，藝術理論必須合理化前衛作品，新述詞和新藝術的貢獻與作用，正是與已知概念世界之間的激烈互動下所引爆的。

#### 四、「從舊而來的新」對藝術問題的回應

由多個母述語所組成的「新述語」，或是由母述語推導出來的子述語，它們與「舊述語」本身之間的內涵及其外延意義，已經產生了差異。「grue」是由舊詞的組合所發展出來的新詞，展示混淆既定概念的效果，戈德曼論述藝術作品，同樣帶有知識性格地追索觀看作品時，所聯想到的所有熟悉知識，緊接著關注是否隱含一種潛在的「域」，讓作品超越了自身，他舉「樣本 (samples)」的特徵，說明一種流動在新舊知識之間的藝術性質。

##### (一) 樣本

子述語就如同是母述語的樣本，它從母述語繼承了部分的屬性，然而不會是全部的屬性，「一個樣本的哪一種屬性才是樣本呢？不會是其所有的屬性；因為如果是這樣的話，此樣本只會是其自身而不會是任何東西的樣本了…此外，作為樣本的屬性也會隨著因果關係及背景而普遍地發生變化」(WWM 64)，一塊布的樣本，只不過是例證了整塊布的部份屬性，最終不會把它當作是「一整塊布」來使用。「樣本」隱含著多種超越自身的功能性，仍然可以訴說它從哪裡來，但同時也有機會走出原本的家。戈德曼論述藝術作品的策略，總是刻意挑選意義飽和或牢固的現成物或名作，表明重點不在於懼怕或擔心符號會被外在的象徵所汙染，與其預設一個孤傲排外的自身屬性，倒不如視「一切皆是不能擁有完整自身的樣本」，萬般事物皆為彼此的樣本，它隨時保有結構上的自由度，讓自身以外的意義填充或流竄。而且如果一切皆為樣本，戈德曼所要指出的那種象徵的可能，就不侷限於某些種類的藝術作品，也不僅限於藝術作品，還包含人們可能面臨到的一切。

樣本所展示出來的特性，會隨著因果關係以及背景而普遍地發生變化，在某種關係或情況下才會開啓，樣本的屬性具有流通與共享的性格，是何物的樣本，或樣本會有什麼屬性，例證了何物的什麼，將視情境而定，戈德曼以朋友關係來比喻，某個人是我的朋友，並不是說在他身上有某種或某些特徵判定我們成爲朋友，而是靠著某一段時間內與對方所培養的友好關係來決定 (WWM 65)，擁有特徵並不能保證就能發生關係，如同並非某物擁有什麼特質，就保證發生藝術的效果，而是透過樣本與尙未明朗的狀態牽線，醞釀出一種潛在的關係或默契。

視一切爲「樣本」，無論多麼完備的或多麼微不足道，總暗示著隱約結構或未明狀態，這構成了戈德曼式的「象徵理論」與黑格爾的象徵理論強調「形式外觀」與「理念內涵」相稱不同，對於黑格爾而言，金字塔之所以偉大，是因爲作爲埃及法老王的陵墓，包裹著「裡面的」精神，甚至石頭做爲包裹內部理念的形式，還無法與內涵的崇高精神相稱，金字塔對黑格爾而言不是高明的藝術，石頭若不依附著法老王的精神性，本身是不可能偉大的，因爲拒絕爲石頭量身定做且擬造一個可能架構，讓它在當中有機會顯出自我的偉大。

戈德曼提醒觀者，別認爲「再現」、「表現」之外就不可能再有象徵了，若願意將對象視爲不完整的樣本，就有機會發現樣本多重面向的象徵功能，開啓了「例現藝術」的討論，在公路上石頭只是例證出一般的石頭的屬性，但經過異常的部署或安排，在不變更石頭外貌、質感或增添任何成份的情況下，石頭仍可能例現出超越常態的特質。這樣的提示，類似於維根斯坦的「不要想，只要看 (don't think, but look!)」 (PI, §66, 31)，引領走出家庭相似，爲的是要將一個對象從原本的脈絡之中救贖出來，「看」只看到孤立的符號，而「想」會想到符號群組之間原本牢固的意義結構，透過維根斯坦的「看」才能對符號進行孤立，將之放置在不同系統底下進行重新脈絡化。學習語言的過程，剛開始是繼承性的，熟記字句及其用法，也學習如何使詞與詞之間得以連結的規則，學習任何形式或概念亦是如此，但維根斯坦鼓勵我們，進一步地發明自己的遊戲，自己的規則，試著提問：「一個符號如何可能被歸類到不同的範疇中被使用呢？」比方說，小便斗、石頭、肥皂箱如何可能與藝術的範疇發生關聯。潛在性質往往是看不見的感覺相似，並不是單純指在質料上的不同類型，它們必需在人文知識脈絡並置閱讀，才會獲得相對的關係。

樣本的雙重面向兼具「辨別」與「隱喻」功能，游離、對質於過去與未來之間，已知與未知之間，經驗與超驗之間，是做爲樣本在特定情況、脈絡、氛圍下才開啓作用而出現的特質，當它例證過去（已知）時，符號只履行一般作用，當它例現未來（未知）時，符號就履行出了常態以外的功能，但注意所謂的常態以外的功能，不見得緊接著命名爲藝術功能，它是一種混沌狀態，一種徵候，引誘

且等待著人們對它議論紛紛。戈德曼以「樣本」做為前導，穿梭新舊系統之間的差異化表現，他以這種的方式，發現創造力量活潑的來源。

## (二) 徵候 (symptoms)

關於以定義的方式捕捉藝術身份的提問：「藝術是什麼？」，還有「再現和表現象徵什麼？」，如果它們所意指的、隱喻的、指涉的，都還是座落在人類智識版圖中的話，不同於純粹論者對於象徵採取嚴厲撻伐的立場，戈德曼絲毫不否認或貶抑象徵的功能，他所使用的策略是透過相互對質，將細微的越界差異逼顯出來，勾勒對象作為樣本時，可能發揮的瞬息萬變、時有時無 (come and go) 的功能，戈德曼命名為「例現 (exemplification)」，將藝術的可能指向混沌、未命名、難以言說的範疇，他列舉了五種徵候<sup>14</sup>做為線索，推敲未明狀態：

- (1) 句法密集度 (syntactic density)
  - (2) 語義密集度 (semantic density)
  - (3) 相對充實性 (relative repleteness)
  - (4) 例現性 (exemplification)
  - (5) 多重及複雜的指涉性 (multiple and complex reference)
- (最後兩點在上文樣本一節已有著墨)

譬如「草稿」相對於已出版的「書刊」而言，在句法的結構、語詞的意義上，會被視為不完整或是未完成的。而同樣的符號，在不同之處，意義也會相對地發生變化。「無刻度的水銀溫度計」與「液晶顯示的電子測量儀器」在「句法密集度」的差別。「日常用語」與「學術用語」在「語義密集度」的差別。藝術家畫山勢的「山線圖」版畫與表示每日平均交易量的「股市線圖」，兩種曲線在形狀、線條、濃淡特徵上「相對意義」的差別。他認為例現的象徵可能在這兩兩對質當中被引導出來，對「電子測量儀器」、「學術用語」、「股市線圖」而言，最重要的分別是「數據」、「清晰的陳述」、「代表量的座標高度」，那麼，對另外三件事情而言，若不是象徵同樣的內容，那能象徵什麼呢？

從最明顯的象徵功能追問到最隱蔽的象徵功能。句法與語義密集度所發生的

---

14 美學的五種徵候 (symptoms): (1)句法密集度 (syntactic density), 在某方面的細微差別造成象徵的不同, 如無刻度的水銀溫度計和液晶顯示的電子儀器之間的對照。(2)語義密集度 (semantic density), 象徵出現在某方面有細微差異的事物, 例如之前的無刻度水銀溫度計, 還有日常英語, 雖然它在句法上並不密集。(3)相對充實性 (relative repleteness), 一個象徵相較下在許多方面都有意義, 如葛飾北齋(Katsushika Hokusai, 日本幕府時期最著名的浮世繪大師)的單筆山線圖, 其形狀、線條、濃淡等每個特徵都很重要, 與每日股市平均交易量圖表中的線條形成對比, 後者唯一重要的是那條線的座標高度。(4)例現性 (exemplification), 無論是否直接指涉, 符號在此藉由表面或隱喻上所擁有的樣本特性, 起著象徵化的作用, 以及最後(5)多重及複雜的指涉性 (multiple and complex reference), 一個象徵發揮數種整合及互動的指涉功能, 有些是以直接方式, 而另一些則透過其他符號為媒介 (WWM 67-68)。

濃度轉移，原初狀態的密集開始鬆散，卻往另一個方向聚集；「水銀溫度計上沒有刻度、日常用語表達不嚴謹」，必須與「句法結構牢固的電子儀器、語義精準的陳述語」，在兩者對質之下，才有可能逼顯其深邃的美學徵候，固化的意義結構變得液化而流動，其濃度緩緩邁向未知的座標位置且逐漸凝聚。

當杜象將小便斗轉了一個陌生的觀看角度（有別於男性小便時所看到的），在意義上從男廁所裡被拆解了出來，刻意展示在不可能接受它為藝術品的展覽場域。可以如同純粹論者所論述的，小便斗之所以為藝術，是因為它符合了康德所說的「無目的性的合目的性」，去除了所有世俗功利或功能意圖，讓鑑賞者見識到了小便斗作為材質自身所散發出來的獨特魅力，同樣的方式也可以用來論述克萊因（Yves Klein）的「藍色維納斯」（1962）或曼佐尼（Piero Manzoni）的「糞便罐頭」（1961），但對戈德曼而言，這完全錯過了上述藝術家的美學企圖，因為如果拿掉了所有的象徵，就不可能有文化認知上的對質作用。

那些隱藏且僵化在觀者腦海中的既有教養、認知、文化、歷史知識，也就是相關的參照系統，通通要被提及，才能看到杜象或曼佐尼極力衝撞的，是以「愉悅感官」激起想像為核心的美學標準；也才能看到克萊因那層平塗而根本毫無意義的「國際克萊因藍」（International Klein Blue-IKB），如何將希臘藝術的代表：維納斯雕像（已經以石膏大量翻製成為美術學院教學上通用的範本，這種其實不會有人認為會是藝術的氾濫白色石膏像），又再度帶至另一層次的美學提問，究竟在美術學院所學到的藝術是指什麼？

想接近美學徵候，不能迷信擁有如原始人般單純的眼睛，如果說所見的總是材質自身，那顯然只是自欺欺人。象徵總是外來的，而象徵對質的結果確實會產生一種在知識、認知上挑釁、撩撥、刺激、擾亂人心的作用，愈具爭議性的藝術行徑，愈能產生文化歷史的議題與問題意識。不過，戈德曼提示當代人的，於其說是被動地品嚐這種藝術的驚嚇效果，倒不如說「更感興趣於：藝術作品或概念，乃至於世界，是怎樣被構造、檢驗和認知的。」（WWM 7），不是單純放空去感受，不是停留於驚嘆藝術效果，而是分析且參與象徵是如何起作用的？

「山線圖」與「股市線圖」的相對充實性（relative repleteness），相同的線條在對比下可象徵不同的意義。一個世界裡存在著許多服務於不同目的の種類。但是，相互衝突的目的會導致相互衝突的著重點和相互對立的世界，因為相互衝突的概念會各自服務於一個特定的目的（WWM 11）。透過場景的轉換，讓平凡物服務於美學目的，普普藝術家安迪·沃荷的「布瑞洛箱」與極限藝術家佛拉文（Dan Flavin）所展示的霓虹燈，相對於杜象激烈的手法，是另種帶有鼓勵作用的示範，會更接近戈德曼所要突顯的象徵作用，「隱喻式的轉換—例如，把味覺的述詞應用於聲音—將產生一個雙重重組（double reorganization），既訴諸於一個新的應用領

域，又把它和舊的應用領域聯繫起來」(WWM 8)，這種藝術並不迴避作為商業功能的形式外貌，它同樣不排斥作為世俗功利目的的象徵，也不見得是想要教化觀眾。而是藉著藝術家某種異趣的儀式化擺設，還有鑑賞者樂觀開放的心胸，共同實踐出二十世紀的美學倫理，促成藝術徵候的可能。

戈德曼認為，畢竟徵候只是問題性的開端，只是一些線索而已；就像病人可能有一些症狀，但不見得罹患疾病，也可能有生病了卻還沒有病徵。作品擁有這些徵兆，並不能保證其美學價值。對象所例現出來的象徵如此難以捉摸，必須無止境地替它尋找適合的情境，也就是說，探測徵候所需要的方法只會更多不會更少，對於創作者或鑑賞者而言，要旨皆在於「不能像遵守紅綠燈或閱讀科學文獻那樣，只是考察通過符號所指向的象徵，而是必須像觀看一幅畫或者閱讀一首詩那樣，堅持不懈地關注符號本身」(WWM 69)，若說藝術的可能所提供的只是一種徵候，它並不保證永恆的認證，賦予藝術身份一種未完待續的性格，那麼藝術家與評論者如同扮演了哲學家的角色，以「獵人搭擋」的姿勢在混沌未明中捕獲徵候，一位側重裝置陷阱，一位側重張揚徵候。徵候是什麼呢？它接近於維根斯坦所描述的神祕之物，確實不可見，但是會顯示出來的東西。

戈德曼所提供的美學徵候，不僅犀利地描述出創作者組裝創造機器的原則，以及製造當代藝術作品的心態，也指出了當代鑑賞者的美學任務，如何進行創造性的觀看。呼應了二十世紀的哲學思潮：「哲學上的目的是什麼？…為蒼蠅指出一條飛出捕蠅瓶的出路」(PI, §309, 103)，也如同丹托所言：至於接下來蒼蠅要飛到哪、要做什麼，就由蒼蠅自己決定，只要未來不要再飛進瓶裡就好了。一種二十世紀人的新生活倫理。

## 五、二十世紀的分析倫理

維根斯坦是影響二十世紀語言學轉向最關鍵性的人物之一，後期著作《哲學研究》，提出家族相似的語言遊戲論，強調日常語言用法的觀察和分析，因為語義需在實際使用中呈現，遊戲規則的確立或消失，依據不同的目的、喜愛或需要而有所改變，「當哲學家使用一個詞—“知識”、“存在”、“對象”、“我”、“命題”、“名稱”—並嚐試把握事物的本質時，必須經常問問自己：這些詞在它們發源地的語言遊戲中是否真的是這樣使用的？所要做的，是把詞從它們的形而上學使用中帶回它的日常使用來。」(PI, §116, 48)，徹底拋棄了傳統哲學所預設的形而上情境。追求形式統一邏輯只是理想的預設，卻將詞的意義架空在純粹的水晶當中，如同光滑的冰面，完全不以人們實際上的需要為支撐點。意義好像是一種與詞相伴隨的氣氛，詞把意義帶到每一種應用之中，一句話實際上是在什麼特定的場合中使用的，在那裡，它的確是有意義的(PI, §117, 48)。此基本態度

不僅為哲學提出革命性轉變，也帶給分析哲學研究的新方法，將哲學的問題轉成了分析語言的問題，分析不是把整體分解為部分的過程，更不是將句法結構困在嚴密的邏輯建構中，而是一種根據特定的目的和表達方式，選擇不同的語言形式。

從思想的繼承性上看，英美分析哲學基本上屬於經驗主義傳統，無論是羅素 (Russell)、維根斯坦或戈德曼，他們大多承認自己的思想與休謨的經驗主義或其他傳統經驗主義者有密切的血緣關係<sup>15</sup>，他們感興趣於思想背後，概念架構的過程與方法，以及概念實際上能行使的作用，對休謨而言，爭論先天永恆不變結構，倒不如如有樣學樣。

### (一) 創造的權術

休謨將人類心靈中的知覺 (perceptions) 分為「印象」(impressions) 和「觀念」(idea)。自然似乎向每個人指出最適合聯結成一組的複合觀念，這種由大自然所示範的三種聯結：類似、時空接近、因果關係 (THN 58)，休謨認為是自然本身所行使的權力作用，使人們直接觀察到一種慣性的存在。凡不經任何新的推理或結論而單是由過去的重複所產生的一切，都稱之為習慣 (custom)；當人們習慣於看到兩個印象結合在一起時，一個印象的出現便立刻把我們的思想轉移到另一個印象的觀念 (THN 125)。當大自然行使它的權力，總是把某兩個印象強制地相連在一起時，人類將從千萬次累積的觀察中得到一種慣性的結果，於是能夠從中析取規律的法則，認為某兩個印象必定互為因果關係。而人類的心靈亦能循此法在各個觀念之間做推移與操作，將印象重新剪輯成為「新印象」而生成新觀念，而剪輯所使用的手法，是一種與大自然相仿的方式，一種控制印象之間聯結關係的權力。這種作用在「精神界」如同在「自然界」中同樣起著奇特效果，並以同樣繁多且富於變化的形式表現自身。這種權力作用能在想像中，置換了記憶裡原本聯繫不可分離的觀念，是人性中的原始性質。但對於這種性質，休謨並不妄想加以說明：「一個真正的哲學家必須具備的條件，就是要約束那種探求原因的過度欲望，因為更進一步的探究將會陷入模糊和不確實的臆測之中。樂於考察這種權力作用的效果，更勝於去探究它的原因，這樣反而能得到更好的結果。」(THN 60)

不僅戈德曼的說法和休謨如同一轍：「構造世界總是從已存在的世界開始，這個構造其實是一種重構。人類學和心理學的發展，將會研究構造世界的歷史，然而，最好還是把關於這個普遍或必要開端的研究留給神學來處理」，明確指出：「我更感興趣的，當然是那些從其他世界中構造出另一個世界的方法」，列舉五種：分

15 不過，從廣義的理解，英美哲學中的所有理論和思想都應當屬於理性主義的陣營，因為它們都強調以理論的方式描述或解釋經驗現象，但又明顯地繼承了哲學史上的經驗主義傳統。這就使得現代的英美哲學呈現複雜多樣的理論形態和表現形式。葉秀山、王樹人等著(2005)。《西方哲學史(學術版)：第八卷·現代英美分析哲學(全二冊)》。江蘇人民出版社，頁17。

解 (Decomposition) 與組合 (Composition)、強調 (Weighting)、排序 (Ordering)、刪減 (Deletion) 與補充 (Supplementation)、變形 (Deformation)。(WM 07-17)

將複合體析解為性質、成份並找出它們之間的差異，另一方面，是從部份、成員和子集中構造出整體，把性質合併為複合體，這是**分解**和**組合**的實際運作，通常依賴符號—名稱、述詞、姿勢、圖畫等—的應用而被鞏固下來，並創造出新的關係。不一定總是能構造出新的世界，但這些世界卻可以是不同的，因為並不是所有屬於一個世界的東西也都屬於另一個世界。即使是重覆的實驗或演奏，也總是存在著差異，當人們說重覆就是完全一致的時候，只不過是說，檢驗實驗或演奏的結果，總是依據著同一個假設或是樂譜，以便鞏固符合需要的實驗結論或稱之為作品的音樂，卻排除了其他大量的偶然因素。

不同世界 (作品) 之間的差別，與其說是在實質 (entity) 上，倒不如說是在**強調**或著重點上的差異。一個世界 (作品) 裡存在著許多服務於不同目的的種類。相互衝突的目的，將導致相互衝突的著重點和相互對立的世界，然而，相互衝突的各種概念，都會各自服務於一個特定的目的，所以衝突並置的世界是可能的。一幅描繪衣服輕微皺褶的線條畫，可能例現出具有節奏性的線條圖案，那是因為作者有意透過某種方式強調它。若無強調，在**排序**方面亦有所區別。如果脫離了參照系統，就無法判定事物是靜止的或運動的，感知的模式也隨著不同的排序而變化。一幅地圖或計分表格的空間秩序，若以安排表演或旅行的時刻表重新排列，就會產生徹底的重排。只有通過恰當的安排和分組，才能在認知的過程中處理好大量的材料。每一天被劃分為 24 個小時，每一小時分為 60 分鐘，每分鐘又被分為 60 秒，這些組織模式，不是作為原初秩序從世界中被發現的，是選定 3 個不同單位與不同數量的排列組合，當藝術家自創長度單位時，也可能構造了另一個世界。

從一個世界中構造出另一個世界，通常還需要進行大量的淘汰和填充—對舊材料的實際**刪減**和對新材料的**補充**，人們總是準備好要去發現那些，強烈想要得到並且期待相遇的事物，而對其他既不幫助也不阻礙我們追求的東西視而不見。傑克梅第 (Giacometti) 的平版印刷品，內容只有極簡化的線條代表頭、身體及手腳，其他完全空白，藉著適當的姿勢和位置，與空闊的紙張空間形成對比，就可以完整地表現出一個行走人的世界。而科學家可以為數據不足情況下所畫的曲線，作大量的補充，在貧乏觀察的基礎上，創建一個精緻的結構，一個世界，符合他所選定的概念，以及遵守他所設定的法則。有些**變形**，不見得是扭曲的，依據不同的需要，可以是正確的。當物理學家縮短了一條末端為外指箭頭的線段，同時也就延長了一條末端為內指箭頭的線段，或是諷刺漫畫家經常因過度強調對象而變得失真，或是畢卡索以委拉斯蓋茲 (Diego Velázquez) 的「侍女圖」(Las

Meninas) 為起點而產生變形，他們都創造了不可思議的變化，而這些變化都揭示了全新的世界。

從一個世界到另一個世界，這是人們一直使用與混用的方法，而且當一個更為嚴密的系統確實出現的時候，沒有一個結果是最終的結論。當情況改變時，假說「所有的寶石都是綠色」可能被證明為假，而假說「所有的寶石都是格路」可能被證明為真，說法不能保證放諸四海皆準 (FFF 99)。構造世界的多種方式呈現出，人類的思維力量實際上是傾向於：「尋找在何種情況之下使需要的知識能夠成立」而不是「放棄自己的需要去追求天上的知識」。

## (二) 飛出蒼蠅罐外

戈德曼在分析哲學上的成就，被公認為現今美國哲學界，能與歐陸哲學分庭抗禮的思想家之一，他從分析哲學的角度提出一套應用於藝術領域的鑑賞理論，與丹托並列為美國分析美學的主要代表人物，分別為哈佛及哥倫比亞大學哲學教授，面對區分藝術與非藝術失去準則的二十世紀，一位強調象徵的功能，一位提出理論者的「詮釋」，兩者皆以藝術世界的所有知識為基礎，以期在藝術家意圖與大眾認知之間，減少隔閡與差距<sup>16</sup>。

導因於六十年代後的前衛藝術形態，常出現令人作嘔的身體藝術，像是 1974 法國藝術家潘恩 (Gina Pane) 切割肚皮，1972 年英國藝術家布萊斯利 (Stuart Brisley) 泡在動物內臟的浴盆達一週之久，或是新達達、極限藝術、觀念藝術、貧窮藝術、裝置藝術、普普藝術等，與平凡物密切相關的藝術類型充斥在藝廊，尤其像沃荷發表的「數字著色 (paint-by-the-numbers)」，擺明了是任何人都畫得出來的。遠異於觀眾對藝術家或作品崇拜或浪漫的想像，令人不禁去反思，藝術的標準到底是什麼？這同時也是藝術評論者，焦慮苦惱的課題：在一個失去準則的年代，如何合理化、解釋多元的、什麼都可以的藝術現象？如何回答一個物件或是一個概念或舉動，究竟是否與藝術有關？有些作品被視為重要而被藝術史承認，有些則可有可無？尤其外貌上或行為上與常態看起來無異，沒有特殊的藝術成份或品質，只是以藝術為名展示，一般人也做得到或製作得出來的藝術作品，成為戈德曼與丹托開展其藝術理論的起點。

丹托以「布瑞洛箱」為問題性，不容低估了沃荷的美學意圖，不僅認為「布瑞洛箱」在藝術世界中被接納，讓葛林伯格 (Clement Greenberg, 1909-1994) 的純粹形式主義美學論述落幕了，突顯出拒絕被定型的反動精神，不需要被教條指導如何過生活的二十世紀倫理學，惟有藝術家能拋棄一般的教養，露骨地展示他異於常人的見解，沃荷對平凡物表現出真心地讚揚，但是對杜象而言，正因為小便

16 陳瑞文 (2002)。《美學革命與當代徵候評述》。台北市，北市美術館，頁 215。

斗根本不可能是藝術，所以才會拿來攻擊傳統美學，主要目的在於削弱其勢力或探索藝術的界線。雖然丹托指出了一種二十世紀思潮與人的需要，但這種特殊的個人異化主義，是如何變成人類概念知識的一部分，而不是被壓抑著呢？關於這點，他傾向走在已被合法化的藝術作品之後，以肯定的態度高舉藝術事件，誇飾一種隱然未明的藝術徵候或魅力，不停留在作品的形式分析，透過提問全面地討論作品與藝術世界之間各個層面的關聯，需評論者的「詮釋」主持架構出多元的討論平台，需參酌藝術圈的氛圍或輿論，由藝術市場、大眾傳媒、專業的文化工作者、知識份子、知名的藝術家或熟悉前衛藝術脈動的人共同匯聚而成，展示豐富的文獻世界，涉及到動態的社會歷史、藝術機構與制度的運作、批評者的言論、觀眾的學養背景、美學與藝術史知識等交互作用。丹托將分析哲學運用在分析藝術世界的歷史、文化知識的互動結構，在藝術世界中所掀起的風波效應，不視之為可輕忽的個案，藝術作為反應世界樣態的徵候，啟動既有的所有知識，鏗而不捨地歸納整合出新知識的可能，這種「新知識」，呼應維根斯坦創造性的看，顯現那不可見卻實存的，或是戈德曼所認為的參照系統，有必要羅列出所有已知象徵，與作品對質而將藝術徵候或隱藏的特殊性質相對突顯出來，並且找到一個能夠容納它的歷史結構，探索更深層的文化歷史意涵。

然而，戈德曼更感興趣於創作者的立場，在藝術作品之前提問：作品如何能展示出一種未明的藝術徵候呢？無論是故弄玄虛的部署、費解難懂的设置、或是令人熟悉、作嘔、陌生的事物，這些都只不過是構造世界或作品的多種方式，重點在於，不能放棄象徵，而且要讓已知的象徵替未知的象徵鋪路，而最終引導觀眾走近藝術徵候，他所列舉的五種徵候與五種構造世界的方式，不僅是一種鑑賞世界（作品）的方向，也提供創作者實際應用，他強調這並非全然完整或權威的，只是提醒創作者努力不懈地關注符號本身及其句法、意義的結構，多重象徵功能視情況而瞬息萬變的「樣本」特性，分析概念在何種情況下能夠成立？將任何事件當作啓蒙點，如同科學家珍惜標本或研究現象，分析其背後發生的原因與結構上的訴求，因為理解世界運作的方式，亦即參與了世界的構成，向已知的世界結構拜師，若引發出新結構時則可能出師。在經驗中，概念的結構如何滿足人們希望從符號裡找到的意義，結構並非永久固定而是視需求而流變，不能滿足於已知的象徵，改變結構的部署就有可能支持超驗的知識。

## 六、結論

美國的皮爾士（Charles Sanders Peirce，1839-1914）和德國的弗雷格（Gottlob Frege，1848-1925）分別是實用主義與分析哲學的先鋒人物，弗雷格在《思想結構》（1923）一文中提出了六種思想結構，他認為：「通過語言分析的方法即分析

了思想的結構」<sup>17</sup>，而皮爾士認為：「每一個思想都是一個外在的符號證明…我的語言就是我的全部」<sup>18</sup>，分析符號也就等同於分析世界，經維根斯坦讓語言學產生轉向，發展至七零年代之後，開始出現跨界的綜合發展，戈德曼是顯著的例子，其貢獻不侷限於哲學，也將分析哲學應用在分析藝術問題，發展出多重指涉、相對意義的象徵理論，以討論「樣本」性質為著力點，將述語的可靠性問題轉變為藝術作品的可靠性問題，將尋找「藝術真理」的問題轉變為「藝術作品在何種情況之下能成立」的問題。戈德曼的視野並非鑽牛角尖於，到底「格路」在邏輯學上能不能成立的問題，而是在什麼情況之下，能使新述詞（新作品）的成立變為可能？

然而，這種概括式的構造理論，熱衷意義何時與如何運作，不同於二十世紀歐陸美學家的實踐途徑，以前衛藝術為論據勾勒劃時代的藝術性質，如阿多諾論前衛藝術、德勒茲論培根繪畫、梅洛龐蒂論塞尚繪畫等，戈德曼只是深描與解釋出，藝術家與評論家搭擋探索藝術新知識的實況，在其著作當中，藝術家或作品只是用來舉例說明，而非視為前衛範式而加以探究，其「象徵理論」多少程度能從藝術作品中，開發出新的美學性質，仍有待討論。

17 《西方哲學史（學術版）：第八卷·現代英美分析哲學》，頁 113。

18 同上註，頁 307。

## 略語

WWM= Ways of World making

FFF= Fact, Fiction, and Forecast

THN= A Treatise of Human Nature

PI= Philosophical Investigations

## 引用文獻

Goodman, Nelson. (1983). *Fact, Fiction, and Forecast* (4<sup>th</sup>). Harvard University Press. (University of London: Athlone Press, 1954. Cambridge, MA: Harvard UP)

———. *Ways of Worldmaking*. Indianapolis: Hackett Publishing Co., 1978.

Hume, David. (1986). *A Treatise of Human Nature*. Penguin Classics.

Ludwig Wittgenstein (1953). *Philosophische Untersuchungen*. ISBN: 0631205691. G. E.

M. Anscombe (1998). *Philosophical Investigations* (2<sup>th</sup>). Blackwell Publishers.

林雅琪、鄭慧雯 譯·亞瑟·丹托 原著 (2004)。《在藝術終結之後：當代藝術與歷史藩籬》。麥田出版社。ISBN: 0691002991. Arthur C. Danto (1998). *After the End of Art: Contemporary Art and the Pale of History*. Princeton University Press.

葉秀山、王樹人等著 (2005)。《西方哲學史 (學術版)：第八卷·現代英美分析哲學 (全二冊)》。江蘇人民出版社。

## 參考書目

### 中文

洪漢鼎 (1992)。《語言學的轉向—當代分析哲學的發展》。台北，遠流出版社。

陳瑞文 (2002)。《美學革命與當代徵候評述》。台北市，北市美術館。

### 期刊論文

Curtis L. Carter (2000). A Tribute to Nelson Goodman. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Vol. 58, No. 3, pp. 251-253.

熊燕琴 (2006)。〈歸納的描述問題及其解決方法〉。東吳大學哲學研究所碩士論文。

### 網頁：

Project Zero: <http://www.pz.harvard.edu/index.cfm>

Goodman's Aesthetics: <http://plato.stanford.edu/entries/goodman-aesthetics/>.